

KARTA PRZEDMIOTU

| Politechnika Białostocka | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|---|-------------------------------|--|---|
| Kierunek studiów | ARCHITEKTURA WNĘTRZ | | | | | | Poziom i forma studiów | stacjonarne drugiego stopnia | |
| Specjalność / ścieżka dyplomowania | przedmiot wspólny | | | | | | Profil kształcenia | praktyczny | |
| Nazwa przedmiotu | przedmiot plastyczny do wyboru 1 (multimedia 1) | | | | | | Kod przedmiotu | AWMP 1114 | |
| | | | | | | | Rodzaj przedmiotu | obieralny | |
| Formy zajęć i liczba godzin | W | Ć | L | P | Ps | T | S | Semestr | I |
| | | | | | 45 | | | Punkty ECTS | 2 |
| Przedmioty wprowadzające | - | | | | | | | | |
| Cele przedmiotu | Multimedialna Kreacja w Przestrzeni – Architektury i Natury. Poznanie wzajemnych zależności i współdziałania środków multimedialnych oraz świadome stosowanie narzędzi opartych na platformie analogowej i cyfrowej do kreacji artystycznej w przestrzeni rzeczywistej oraz wirtualnej służącej komunikacji. 1. Nauczenie podstawowych możliwości łączenia różnych warsztatów i technologii cyfrowych w celu uzyskania spójnego przekazu artystycznego w zakresie kreacji w przestrzeni. Działania obejmują obszary przestrzeni realnej jak i wirtualnej takie jak: film cyfrowy – animacja 2D, 3D. | | | | | | | | |
| Treści programowe | 1. Podstawy teorii, estetyki i technologii sztuki filmu eksperymentalnego, animacji filmowej. 2. Grafika wektorowa i rastrowa. 3. Animacja poklatkowa. 4. Renderowanie scen, retusz, nakładanie efektów. 5. Podstawy grafiki 3D. | | | | | | | | |
| Metody dydaktyczne | wyjaśnienie zagadnień problemowych, ćwiczenia przedmiotowe, korekta wykonywanych zadań, dyskusja, realizacja zadań | | | | | | | | |
| Forma zaliczenia | Prezentacja krótkiej formy filmowej oraz scenopisu – animatyki wraz z ustną eksplikacją koncepcji oraz znajomości procesu realizacji. | | | | | | | | |
| Symbol efektu uczenia się | Zakładane efekty uczenia się | | | | | | | Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się | |
| EU1 | dysponuje szeroką wiedzą w zakresie grafiki 2D i 3D | | | | | | | A2_W02 | |
| EU2 | posługuje się współczesnymi technologiami cyfrowymi | | | | | | | A2_U04 | |
| EU3 | rozdziela grafikę wektorową od rastrowej | | | | | | | A2_U03 | |
| EU4 | opracowuje zagadnienia programowe w zespole | | | | | | | A2_U07 | |
| EU5 | przetwarza obrazy cyfrowe, przygotowuje dokumentację | | | | | | | A2_U13 | |
| Symbol efektu uczenia się | Sposoby weryfikacji efektów uczenia się | | | | | | | Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja | |
| EU1 | rozmowa z prowadzącym | | | | | | | Ps | |
| EU2 | rozmowa z prowadzącym, realizacja obiektu | | | | | | | Ps | |
| EU3 | rozmowa z prowadzącym, realizacja obiektu | | | | | | | Ps | |

| | | | |
|---|--|----------------------------------|-------------|
| EU4 | realizacja dokumentacji wykonanego zadania | Ps | |
| EU5 | realizacja dokumentacji wykonanego zadania | Ps | |
| Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach) | | Liczba godz. | |
| Wyliczenie | Praca w pracowniach | 45 | |
| | Udział w konsultacjach | 5 | |
| | RAZEM: | 50 | |
| Wskaźniki ilościowe | | GODZINY | ECTS |
| Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela | | 50 | 2 |
| Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym | | 50 | 2 |
| Literatura podstawowa | 1. Cristiano G., <i>Kurs tworzenia storyboardów</i> , Wydawnictwo A.B.E, Warszawa 2008. 2. Gwóźdź A., <i>Obrazy i rzeczy. Film między mediami</i> , Universitas, Kraków 2007. 3. Kluszczyński R.W., <i>Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna</i> , Rabid, Kraków 2002. 4. Hopfinger M., <i>Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej</i> , Wydawnictwo Sic! Warszawa 2003. 5. Manovich L., <i>Język nowych mediów</i> , Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006. | | |
| Literatura uzupełniająca | 1. Kluszczyński R.W., <i>Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej</i> , Instytut Kultury, Warszawa 1999. 2. Kluszczyński R.W., <i>Film – Sztuka Wielkiej Awangardy</i> , PWN, Warszawa-Łódź 1990. 3. Steinbrink B., <i>Multimedia: u progu XXI wieku</i> , Robomatic, Wrocław 1993. 4. Wilkoszewska K., <i>Piękno w sieci, estetyka a nowe media</i> , Universitas, Kraków 1999. 5. Zawojski P., <i>Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią</i> , Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000. 6. INTERNET: www.iotacenter.org , www.visual-media.be , www.medienkunstnetz.de , www.ubu.com , www.europafilmtreasures.eu , www.centerforvisualmusic.org , www.doctorhugo.org | | |
| Jednostka realizująca | Katedra Sztuk Projektowych | Data opracowania programu | |
| Program opracował(a) | <i>mgr sztuki Andrzej Jacek Bronikowski dr sztuki Paweł Dudko</i> | kwiecień 2019 | |